Manual de KMines

Nicolas Hadacek
Michael McBride
Anton Brondz
Desarrollador: Nicolas Hadacek
Revisora: Lauri Watts
Traducción: Rocío Gallego
Traductor: Rafael Osuna
Traductor: Pablo de Vicente
Traductor: Pablo Barneo
Traductor: Santiago Fernández
Traductora: Kira J. Fernández
Corrección de la traducción: Eloy Cuadra

Índice general

1. Introducción **6**

2. Cómo jugar **7**

3. Reglas del juego, estrategias y consejos **9**

3.1. Reglas 9

3.2. Estrategias y consejos 9

4. Órdenes y atajos de teclado **10**

4.1. Opciones del menú 10

4.2. Atajos de teclado predeterminados 11

5. Preguntas frecuentes **12**

6. Preferencias del juego **13**

7. Créditos y licencia **14**

Índice de cuadros

4.1. Atajos de teclado 11

Resumen

KMines es la versión para KDE del clásico juego del buscaminas.

Capítulo 1

Introducción

TIPO DE JUEGO:
Estrategia, Tablero

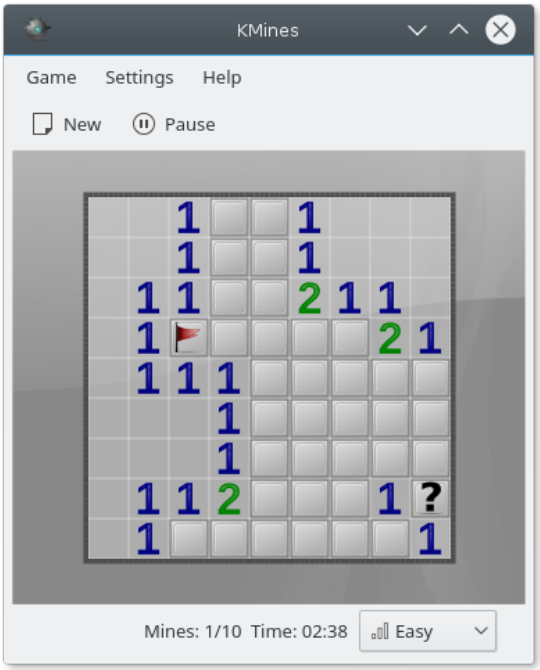
NÚMERO DE POSIBLES JUGADORES:
Uno

KMines es el clásico juego del buscaminas. Debes descubrir todas las casillas vacías sin hacer estallar las minas. Cuando una mina estalla, el juego termina. Los números indican cuántas minas hay alrededor.

Capítulo 2

Cómo jugar

OBJETIVO:
Localizar todas las minas del campo de minas.



Para jugar a KMines tienes que usar el ratón y sus tres botones para descubrir o poner banderas en las casillas (si tu ratón tiene solo dos botones, el efecto de pulsar el botón central del ratón se suele conseguir pulsando simultáneamente el botón izquierdo del ratón y el botón derecho del ratón).

Pulsa el botón izquierdo del ratón del ratón para descubrir una casilla. Si hay una mina, se detonará y la partida finalizará. Si no hay una mina en la casilla, se limpiará y, si no hay minas alrededor, el cuadrado desaparecerá, incluyendo cualquier cuadrado alrededor que no tenga minas. Si hay minas alrededor, aparecerá un número que muestra cuántas minas contienen los cuadrados de alrededor. Cada cuadrado (excluyendo los del borde y de las esquinas) tiene ocho cuadrados alrededor.

> NOTA
> Pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre una casilla con una bandera es seguro y no hace nada.

El botón derecho del ratón marcará un cuadrado que contenga una mina (situando una bandera roja sobre él). Pulsa el botón dos veces para indicar que tienes dudas (colocando un signo de interrogación sobre él). Las etiquetas de incertidumbre son útiles cuando no conoces con certeza la posición de las minas. El botón central del ratón limpiará los cuadrados circundantes si hay un número correcto de cuadrados con banderas. Es práctico, ya que es mucho más rápido que descubrir todos los cuadrados individuales. Asegúrate de que las banderas están correctamente situadas; si no, detonarás una mina.

Capítulo 3

Reglas del juego, estrategias y consejos

3.1. Reglas

- Deben limpiarse todas las minas antes de que un jugador pueda ganar la partida.
- El jugador no sabe la localización exacta de las minas antes de que la partida termine.
- Si se detona una mina, la partida finaliza.
- Los números indicarán las minas situadas alrededor.

3.2. Estrategias y consejos

- Usa los números para averiguar dónde están las minas.
- Coloca banderas en los lugares donde sospeches que hay minas. Ten en cuenta que, aunque se indique el número de minas bajo las banderas que coloques, no tiene por qué haber minas bajo dichas banderas.
- Piensa antes de pulsar: una pulsación incorrecta detonará una mina.
- Cuando sospeches que un cuadrado contiene una mina, trabaja alrededor de él para descubrir cualquier número que pueda ayudarte.
- Intenta limpiar el tablero lo más pronto posible: cuanto menos tiempo consumas, más alta será tu puntuación.

Capítulo 4

Órdenes y atajos de teclado

Las siguientes secciones describen brevemente cada opción de la barra de menús.

4.1. Opciones del menú

Juego → Nuevo (Ctrl+N)

Empieza una partida nueva.

Partida → Pausa (P)

Pausa el tiempo del juego. Pulsa de nuevo esta opción del menú para continuar el juego. Ten en cuenta que el tablero desaparece cuando el juego está en pausa porque no sería bonito que pudieras pensar un buen movimiento sin estar bajo la presión del tiempo.

Juego → Mostrar mejores puntuaciones (Ctrl+H)

Esto muestra las mejores puntuaciones (los tiempos más cortos) para cada nivel de dificultad.

Juego → Salir (Ctrl+Q)

Sale de KMines.

Preferencias → Dificultad

Permite establecer el nivel de dificultad usando un submenú.

Hay tres niveles de dificultad predeterminados: **Fácil** (9x9 cuadrados, 10 minas), **Normal** (16x16 casillas, 40 minas), y **Experto** (30x16 casillas, 99 minas). También existe una configuración de nivel **Personalizado...**.

Si seleccionas **Personalizado**, se usarán las preferencias que hayas configurado en el cuadro de diálogo **Configurar KMines**.

Además, KMines tiene las opciones de los menús **Preferencias** y **Ayuda** comunes de KDE. Para obtener más información, consulta las secciones sobre el Menú «Preferencias» y Menú «Ayuda» de «Aspectos básicos de KDE».

4.2. Atajos de teclado predeterminados

Las siguientes tablas muestran las asociaciones de teclas predeterminadas.

Combinación	**Acción**
Ctrl+**N**	Nueva partida.
P	Pausa
Ctrl+**Q**	Salir de KMines.
F1	El manual de KMines
Mayúsculas+**F1**	Ayuda «¿Qué es esto?»
Ctrl+**H**	Mostrar las mejores puntuaciones

Cuadro 4.1: Atajos de teclado

Estos atajos de teclado se pueden cambiar seleccionando la opción del menú **Preferencias** → **Configurar atajos de teclado...**.

Capítulo 5

Preguntas frecuentes

1. *¿Puedo cambiar el aspecto del juego?*
   Sí. Pulsa la opción del menú **Preferencias** → **Configurar KMines...**.
2. *¿Hay alguna forma de añadir más minas y cuadrados?*
   Sí. La forma más sencilla es utilizar el desplegable de la esquina inferior derecha.

Capítulo 6

Preferencias del juego

Las preferencias del juego se pueden configurar seleccionando el elemento del menú **Preferencias** → **Configurar KMines...**. Se mostrará un diálogo.

El la página **General** puedes configurar las siguientes preferencias del juego.

Usar marcas «?»

Si está marcada, permite usar el símbolo de interrogación para marcar las casillas de incertidumbre. Puedes conmutar dicha marca haciendo clic con el botón derecho del ratón.

Permitir reinicio de KMines

Si está marcada, permite reiniciar el juego de KMines cuando es imposible hacer nada más excepto suponer, y tu última suposición es errónea.

Desactivar la puntuación al reiniciar

Si está marcada, permite desactivar la puntuación al reiniciar.

Explorar con clic izquierdo en las celdas con número

Si está marcada, el clic con el botón izquierdo del ratón en una celda con número tendrá el mismo efecto que un clic con el botón central del ratón.

En la segunda página puedes configurar el tema. Selecciona un tema de la lista. Cada uno de los elementos de la lista tiene una pequeña vista previa a la izquierda del nombre del tema. El tema seleccionado se aplica inmediatamente.

En la tercera pestaña puedes configurar la altura y anchura del tablero, así como el número de minas para el nivel personalizado.

Capítulo 7

Créditos y licencia

KMines Copyright 1996-2007

AUTORES

- Nicolas Hadacek hadacek@kde.org
- Mikhail Kourinny
- Mauricio Piacentini mauricio@tabuleiro.com
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com

Copyright de la documentación 2000 Nicolas Hadacek hadacek@kde.org.

Documentación actualizada para KDE 2.0 por Mike McBride no mail.

Algunos cambios para KDE 3.2 por Philip Rodrigues phil@kde.org.

Traducción de la documentación por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com, Pablo de Vicente pvicentea@wanadoo.es, Rafael Osuna rosuna@wol.es, Pablo Barneo pablob@nikhef.nl Santiago Fernández santi@kde-es.org y Kira J. Fernández kirajfdez@gmail.com.

Corregida por Eloy Cuadra ecuadra@eloihr.net.

Esta documentación está sujeta a los términos de la Licencia de Documentación Libre GNU.

Este programa está sujeto a los términos de la Licencia Pública General GNU.